



Wajah

SOSIAL MEDIA

di Bengkulu



Ecky Nurul Fajriah, Riatristina Dayu (dkk)



Wajah **Sosial Media** *di Bengkulu*

Ecky Nurul Fajriah, Ria Tristina Dayu (dkk)



Undang Undang No. 19 Tahun 2002
tentang Perubahan atas Undang Undang No. 12 Tahun 1997
Pasal 44 tentang Hak Cipta

Pasal 72

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Ecky Nurul Fajriah, Ria Tristina Dayu (dkk)
Wajah Sosial Media di Bengkulu
© 2013
Edisi 1. Cetakan Ke-1

Hak penerbitan pada Penerbit PERTELON MEDIA. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun, termasuk dengan penggunaan mesin fotokopi, tanpa seizin yang sah dari penerbit

Editor : Liona Aprisoft
Layout : Ecky Nurul F. & Agus Susanto

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Ecky Nurul Fajriah, Ria Tristina Dayu
Wajah Sosial Media di Bengkulu/Ecky Nurul Fajriah, Ria Tristina Dayu -
Bengkulu: Pertelon Media, 2013
79 hlm, 21,5 x 14,8 cm

Bibliografi : hlm. 71
ISBN. 978-979-18588-4-7

1. Wajah Sosial Media di Bengkulu I. Judul II. Liona Aprisoft



PERTELON MEDIA
Villa Raya No. 56 Bengkulu
pertelon.media@yahoo.com

Kata Pengantar

Puji syukur kami hadirkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan dokumen hasil pembelajaran selama satu semester ini dalam bentuk buku. Buku yang berjudul " *Wajah Sosial Media di Bengkulu*" ini telah lama kami persiapkan untuk memenuhi tugas mata kuliah Dasar-Dasar Jurnalistik.

Komunikasi memang merupakan suatu hal yang fundamental dalam kehidupan manusia, bahkan di tengah suasana masyarakat yang dimana persaingan makin ketat dalam memperoleh peluang usaha dan meningkatkan karier, teknik-teknik komunikasi persuasif, taksis dan dialogis yang makin menjadi sebuah kebutuhan akan adanya media.

Penulis telah berusaha menyusun buku ini secara sistematis dari tahap ketahap. Namun, tentu saja terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu dengan senang hati kami menerima segala kritikan dan saran dari pembaca demi perbaikan untuk kedepannya, dan tentunya kami berharap, semoga buku ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan para pembaca umumnya.

Bengkulu, Mei 2013

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih	vii
Daftar Isi	ix
1. Pengaruh Media Jejaring Sosial bagi Kaum Pelajar	1
2. Tren atau Gaya Hidup dalam Media Jejaring Sosial	11
3. Jejaring Sosial sebagai Peluang Bisnis	17
4. Penggunaan Sosial Media di Kalangan Masyarakat Umum, Pelajar, dan Mahasiswa di Bengkulu	23
5. Vaksinasi Media bagi Masyarakat dan Mahasiswa	31
6. Jejaring Sosial dalam Sudut Pandang Orang Tua	41
7. Dinamika Pola Komunikasi dalam Media Jejaring Sosial	45
8. Akibat Penggunaan Jejaring Sosial yang Berlebihan	55
9. Solusi Menanggulangi Dampak Negatif dalam Media Jejaring Sosial	63
10. Not For Sell !!!	67
Biografi Penulis	71

keterampilan dalam menggunakan teknologi. Agar anak-anak tidak gaptek (gagap teknologi) akan penggunaan dan pemanfaatan jejaring sosial yang ada dan anak-anak bisa mengenal wawasan yang terdapat di sebuah jejaring sosial tersebut. Misalnya seperti, para mahasiswa ilmu komunikasi yang membentuk grup di sebuah jejaring sosial agar mereka bisa saling berbagi informasi dan saling bertukar pikiran dalam sebuah jejaring sosial dan hal tersebut memudahkan mereka dalam hal pembelajaran maupun bersosial sesama mahasiswa.

7

Dinamika Pola Komunikasi dalam Media Jejaring Sosial

Oleh : Gushevinalti

Media sosial adalah sebuah *media online* dimana para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi. Berpartisipasi dalam arti seseorang akan dengan mudah berbagi informasi; menciptakan content/isi yang ingin disampaikan kepada orang lain; memberi komentar terhadap masukan yang diterimanya dan seterusnya. Semuanya itu dilakukan dalam waktu yang cepat dan terbatas. Bentuk-bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia adalah *blog*, jejaring sosial, dan *wiki*. Fenomena yang paling menarik untuk dilihat adalah fenomena jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*.

Sebagai salah satu bentuk media sosial, facebook telah memfasilitasi banyak kemungkinan-kemungkinan baru yang kadang menurut orang awam sebelumnya sulit atau bahkan tidak pernah terbayangkan dapat dilakukan. Situs jejaring sosial ini memungkinkan para penggunaanya berinteraksi tanpa batasan jarak, tempat dan waktu. Mengingatkan seperti ramalan Marshall McLuhan di-

tahun 1950-an bahwa dengan perkembangan teknologi yang di-
katakannya sebagai Electronic Revolution suatu saat kita akan men-
jadi "Global Village". Apa yang diramalkan oleh McLuhan itu sudah
merupakan kenyataan saat ini. Littlejohn (2009:684) mengomentari
ramalan tersebut dengan kalimat berikut ini, *McLuhan's time had fi-
nally arrived with the inception of instan of instantaneous information
provided by the internet* (Utari, 2011).

Gelombang ketiga (*the Third Way* dari anthony Giddens)
yang ditandai merebaknya masyarakat informasi tampaknya me-
mang telah tercipta. Masyarakat dunia menjadi haus akan infor-
masi diberengi dengan kemajuan teknologi komunikasi informasi
(*ICT-Information Communication Technology*) khususnya teknologi
internet. Teknologi internet bukan lagi "barang" baru bagi negara-
negara maju, tetapi juga di negara berkembang seperti Indonesia.
Di Indonesia akses teknologi informasi internet sendiri sudah cukup
tinggi, terbukti Indonesia menduduki peringkat ke-5 pengguna in-
ternet atau dunia maya di dunia (www.antaraneews.com).

Data yang ditulis harian Kompas Tanggal 2 November 2012
mengungkapkan bahwa Indonesia berada diperingkat ketiga ter-
besar dalam penggunaan *facebook*. Secara rinci data yang ditampil-
kan menyatakan dari 246 juta jiwa penduduk Indonesia, sebanyak
55 juta adalah pengguna internet dan 46.7 juta dari angka tersebut
memiliki akun di *facebook*. Sekitar 64% pengakses internet di Indo-
nesia di dominasi oleh pengguna anak-anak dan remaja. Umumnya,
para remaja menggunakan internet untuk bermain *online games*,
mendengarkan musik, dan bertemu dengan orang-orang baru.
Penggunaan internet di berbagai negara terus mengalami pening-

katan, karena sejumlah faktor. *Pertama*, perkembangan dan inovasi
teknologi komunikasi yang menawarkan sejumlah kemudahan dan
kecepatan dalam mengakses informasi melalui internet secara uni-
versal (Hudson, 2006). *Kedua*, meningkatnya berbagai pemenuhan
kebutuhan manusia terhadap konsumsi informasi, hiburan, adopsi,
dan inovasi teknologi dan melalui penggunaan internet (Lievrow,
2006). *Ketiga*, menguatnya arena interaksi dan memberikan pola
perubahan komunikasi antar manusia-baik dalam dimensi privat,
komunitas maupun dimensi publik yang selalu berkembang dan
selalu difasilitasi oleh medium internet (Flew & McElhinney, 2006;
dan Hollingshead & Contractor, 2006). *Keempat*, meningkatnya arus
konvergensi, divergensi, dan integrasi dari format komunikasi yang
berkembang dalam media lama (old media) ke dalam format komu-
nikasi media baru melalui internet (Everett & Caldwell, 2003).

Hampir semua generasi muda kini familiar dengan jejaring
sosial seperti Twitter dan Facebook. Bahkan di Indonesia, jumlah
pemakainya bisa dikatakan paling banyak. Hasil penelitian menun-
jukkan bahwa selain generasi muda, orang dewasa dan orang tua
pun sudah menggunakan jejaring sosial untuk berkomunikasi. Saya
tertarik menemukan alasan mengapa generasi muda, khususnya ka-
langan remaja sangat menyukai untuk mengekspresikan mood-nya
dalam jejaring sosial. Usia remaja adalah masa peralihan sehingga
daya khayal mereka tinggi. Mereka cenderung memiliki mood yang
selalu berubah selama 45 menit. Sehingga wajar kalau mereka san-
gat berpotensi untuk mengekspresikan diri sangat ekspresif. Keban-
yakan mereka lebih mudah mengungkapkan perasaan bad mood-
nya ketimbang good mood-nya di media jejaring sosial. Artinya,

sebenarnya mereka butuh pertolongan dari teman-teman yang ada di jejaring sosialnya. Nah, bahayanya kalau pendapat atau komentar yang diberikan teman-temannya itu malah mengolok-olok dan bukan memberikan solusi yang baik. Hal itu malah bisa semakin meningkatkan mood buruk remaja tersebut. Dinamika lain yang sering menjadi bahan tertawaan santai, sering saya mendengar istilah-istilah narsis dalam pemanfaatan facebook dan twitter, misalnya, ada kecenderungan saat ini apabila ingin menunjukkan aktivitasnya, seseorang "harus" mengumumkannya dengan menulis status apa yang dikerjakannya atau yang dipeikirkannya saat itu. Tidak jarang juga sebelum acara makan bersama dengan menu yang mewah diforo dulu kemudian diupload ke media sosial setelah itu baru menyantap makanannya...saya menyebut ini sebagai sarana presentasi diri dalam media. Jadi tidak hanya melalui kata-kata tetapi foto atau aktivitas lain yang bertujuan untuk menerangkan dirinya kepada orang lain termasuk dalam kategori ini, istilah lainnya dikenal narsistik.

Berbagai fungsi dilekatkan pada media baru ini, sebagai sarana komunikasi, media eksistensi diri bahkan wadah presentasi diri. Dengan kehadiran jejaring sosial, proses komunikasi semakin terbuka dan sangat terbuka dengan dunia luar. Artinya, globalisasi bukan hanya menyangkut kepada arus barang dari luar negeri ke negara berkembang tetapi arus informasi dan hubungan antar personal terjadi dengan segera dan tidak terbatas ruang dan waktu. Adalah twitter dan facebook yang merupakan jejaring sosial yang paling diminati oleh pengguna. Tentu saja melekat kelemahan dan kelebihanannya. Tetapi dengan fungsi-fungsi yang telah disinggung di atas, jejaring sosial ini memiliki magnet yang kuat sebagai

cerminan status sosial seseorang. Jika kehadiran jejaring sosial telah menjadi atau menunjukkan status sosial seseorang, berarti orang-orang yang menggunakannya serta merta berpacu untuk mengkonstruksikan dirinya dalam media tersebut. Dengan kata lain, tidak perlu seseorang mengungkapkan dia sudah menjadi penikmat globalisasi informasi dan telah menjadi *netizen*, namun dengan melekat media sosial saja sudah mendapat nilai plus akan akses ke-pada perkembangan teknologi komunikasi. Sehingga tidak heran kita mendengar pendapat beberapa orang "kalau mau gaul harus punya akun facebook atau twitter".

Setelah menjadi status sosial, terdapat konstruksi yang menarik dalam menggunakannya. Seseorang pengguna yang mampu memutarbalikkan fakta dengan keadaan aslinya pun telah menjadi replikasi diri yang sebenarnya. Hasil penelitian saya pada tahun 2012, tentang "keterhubungan sosial dan formasi translokal *digital natives*" menemukan, beberapa pengguna yang sangat pemalu pada dunia real, merasa sangat *extrovert* ketika bergabung di dunia maya (virtual). Dia merasa tidak ada sekat komunikasi yang harus dijaga dan bebas mengungkapkan apa pun, mengkonstruksi diri menjadi pribadi yang lain. Seakan-akan media ini membawa berkah dalam kehidupannya, alih-alih sebagai media narsis. Untuk itu, bagi sebagian orang kehadiran jejaring sosial itu memberikan kemanfaatan kearah *self disclosure*. Sementara itu bagi sebagian yang lain, media ini justru menjadi penyebab makin tergerusnya hubungan antar pribadi yang seharusnya lebih efektif dibina melalui hubungan yang langsung. Hubungan personal yang terbentuk dinilai semu, tidak asli dan banyak rekayasa. Bahkan ada hubungan komu-

nikasi yang semakin erat akibat media jejaring sosial. Namun, fungsi berafiliasi menjadi alasan utama pengguna jejaring sosial.

Selain itu, medium ini juga memungkinkan replikasi terhadap interaksi tatap muka dimana dua orang yang berkomunikasi dengan menggunakan teknologi ini dapat merasakan bahwa mereka berkomunikasi secara langsung. Hal ini memungkinkan dengan adanya teknologi di Internet dimana para pengguna dapat melakukan komunikasi seolah-olah mereka sedang bertatap muka. Bahkan teknologi internet yang paling mutakhir, seperti video chatting, memungkinkan para pengguna untuk melihat pesan-pesan non-verbal dari yang diajak berkomunikasi, sehingga nyaris tidak ada perbedaan antara komunikasi di internet dengan komunikasi tatap muka, kecuali pada perbedaan lokasi antara pengguna satu dengan yang lain. Inilah yang disebut Levinson bahwa kecenderungan teknologi masa kini adalah untuk mereplikasi secara penuh jenis interaksi yang terjadi sebelum adanya media dan teknologi (dalam Melissa, 2011)

Interaksi yang didukung oleh media baru ini membawa pengaruh positif dan negative bagi kehidupan manusia. Disatu sisi, hubungan antar manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Namun disisi lain pengguna media baru ini dapat dengan mudah terbelenggu dengan interaksi yang terjadi secara virtual tersebut. Contohnya apabila seseorang masuk terlalu jauh dalam hubungan atau interaksi interpersonal yang ia bangun di dunia virtual, maka ia dapat dengan mudah kehilangan kepekaan terhadap lingkungan fisik sekitarnya.

Ketika interaksi tatap muka mengkondisikan pengirim dan penerima pesan dalam satu sistem ruang dan waktu yang sama;

media baru memungkinkan manusia untuk menembus batas ruang dan waktu untuk melakukan hubungan sosial (Thompson, 1994). Hal ini berarti bahwa seseorang dapat berinteraksi dengan yang lain walaupun berada di lokasi maupun zona waktu yang berbeda. Meyrowitz berpendapat bahwa menurunnya jumlah interaksi tatap muka disebabkan karena interaksi yang termediasi dianggap lebih efektif bagi masyarakat yang hidup di era sekarang, dimana mereka harus berpacu dengan waktu dan banyaknya informasi yang terse-dia (Meyrowitz, 1985). Akibat lain yang timbulkan oleh jenis interaksi baru ini berkaitan dengan ide *simultaneity* atau kemungkinan bagi beberapa orang untuk mengalami satu fenomena secara bersama-sama walaupun berada di berada di lokasi yang berbeda.

Meskipun interaksi di internet memiliki banyak sisi positif, tetapi ditemukan juga bahwa ada beberapa efek negative terhadap hubungan antarpersonal jika pengguna lebih memilih menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya. Salah satunya yang disebut psikiater, Edward Hallowell, ada dua syarat mutlak untuk terjadinya "momen manusia", yaitu harus adanya kehadiran secara fisik dan perhatian emosional serta intelektual. Kedua syarat ini diperlukan untuk menjaga aktivitas mental dan juga kesehatan emosional.

Internet juga berdampak positif terhadap modal sosial per-orangan karena kemampuannya untuk membentuk hubungan-hubungan baru yang pada awalnya bersifat lemah. Menurut Donath dan Boyd (2004), situs jejaring sosial bisa menambah dan melihara hubungan-hubungan ini secara mudah dan murah. Dalam kaitannya dengan facebook, aksi yang hanya membutuhkan satu klik seperti fungsi *poke* (mencolek) ataupun *like* (menyatakan suka atas

suatu event di facebook) dianggap sudah cukup menjaga hubungan-hubungan ini tanpa harus memberikan usaha yang lebih.

Secara lebih jauh, perkembangan media komunikasi bisa dikatakan telah merubah pola interaksi manusia. Jarak dan waktu bukanlah menjadi suatu penghalang yang berarti. Interaksi manusia yang dulu dilakukan kebanyakan melalui tatap muka bisa menggunakan media sebagai ekstensi. Menurut Marshall McLuhan, media hanyalah kemasam baru dari kegiatan komunikasi yang sudah ada (1964). Pemikiran ini mengindikasikan bahwa interaksi melalui media, khususnya melalui media baru atau internet hanyalah merupakan kemasam baru dari interaksi yang dilakukan manusia pada masa pra internet.

Dari situs jejaring sosial pun komunitas-komunitas di internet terbangun. Internet juga menjadi ajang bertemunya orang-orang yang memiliki pemikiran dan minat serupa. Mereka yang aktif berinteraksi di internet pun kemudian dianggap sebagai warga negara internet atau *netizens*. Replikasi komunikasi yang sebenarnya dalam media jejaring sosial ditambah dengan hadirnya simbol-simbol yang menjadi fasilitas untuk mengekspresikan perasaan yang dikenal dengan *emoticon* atau *smiley*.

Peran teknologi terutama internet menjadi kata kunci dalam perubahan-perubahan yang terjadi melalui media sosial. Teknologi internet menjadi faktor yang 'memungkinkan' (enable). Sebagai media *online*, dari segi kenyamanan teknologi ini dapat dengan mudah diakses; kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. Dia memiliki konektivitas dan jangkauan secara global. Efisien dalam penggunaannya, melibatkan interaktifitas, fleksibel dan yang pal-

ing penting adalah bersifat pribadi. Dengan spesifikasi demikianlah membuat dinamika pola komunikasi merubah ke dalam pola baru menggunakan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, D.M &Ellion, N.B.2008. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship in "Journal of Computer-Mediated Communication" 13 (hal.210-230). International Communication Association.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Encyclopedia of Communication Theory*. Thousand Oaks California, Sage Publications, Inc
- McLuhan, Marshal. 1965. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, McGraw-Hill Book.
- Melissa, Ezmieralda, & Anis Hamidati. 2011. *Teknologi Media Baru dan Interaksi Sosial Antar Manusia. Dalam Komunikasi 2.0 Teorisi dan Implikasi*. Mata Padi Pressindo. Jakarta
- Meyrowitz, J. 1985. *No Sense of Lpce: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York, Oxford University Press.
- Thompson, J.B. 1994. *The Media and Modernity*. Cambridge, Polity Press.
- Utari, Prahastiwi. 2011. *Media Sosial, New Media dan Gender dalam Pusaran Teori Komunikasi. Dalam Komunikasi 2.0. Teorisi dan Implikasi*. Jakarta: Mata Padi Pressindo.